420-7603

SEGA

株式会社セガ・インタラクティブ
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12 羽田1号館
http://sega.jp/
http://am.sega.jp/
http://sega-interactive.co.jp/

CHUNITHM STAR　サービスマニュアル　420-7603

SEGA®

サービスマニュアル

CHUNITHM STAR™ チュウニズムスター



重　要

- 使用する前に、本書を熟読し、内容を理解してから使用してください。
- 読んだあとも、本製品の近くに保管し、いつでも参照できるようにしてください。

マニュアルの紹介

本書は本製品

CHUNITHM STAR（チュウニズム スター）

のソフトウェアの運用に関する情報を示し、詳しく解説したものです。

本書は、本製品の所有者、管理者、運営者を対象としています。本書を熟読し、十分に理解した上で使用してください。機械、ハードウェアのメンテナンスに関わる情報はキャビネット付属の取扱説明書を参照してください。
本書の内容は万全を期して作成しています。万一、本書の記載通りに作業を行うことができない、または正常な機能が得られない場合は、技術者以外の方は内部システムに絶対に手を触れず、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。

本製品はネットワークによるソフトウェア更新機能を持っています。
説明書に記載されていない機能、モードが追加される可能性があります。

※ 記載内容は改良のため、予告なく変更する場合があります。

警告表示についての説明

本書とキャビネットに表示している警告表示の意味や注意事項を十分に理解し、本製品を正しく安全に使用してください。
特に注意を要する説明は、危険度の程度により「危険」「警告」「注意」と分類し、掲載しています。

⚠ 危 険	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険性が極めて高い内容を示しています。
⚠ 警 告	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性がある内容を示しています。
⚠ 注 意	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性および物的損害の可能性がある内容を示しています。

本製品を安全に使用するために、下記のような図記号を使用しています。

	「感電注意」を示しています。特定の条件において、感電の可能性を示しています。
	「高温注意」を示しています。特定の条件において、高温による傷害の可能性を示しています。
	「指挟み注意」を示しています。ドアなどで指や手が挟まれることによって起こる傷害の可能性を示しています。
	「禁止」を示しています。製品の取り扱いにおいて、してはいけないことを示しています。
	「保護接地端子」（アース端子）を示しています。機器を操作する前に必ずアースを接続してください。

本書では人身事故や物的賠償事故におよばない重要な情報は、下記の図記号を使用し、掲載しています。

STOP 重要	本製品を設置、運営、保守点検する上で重要な内容を示しています。

店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義

⚠ 警 告

本書記載の作業説明のなかで「店舗メンテナンスマン」、「技術者（サービスマン）」が作業するように指示がある作業や、本書では説明していない作業は、知識や技術がない方は行わないでください。感電、故障の原因となります。知識や技術を持つ方がいない場合は、安全のために製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで作業を依頼してください。

部品交換、保守点検、異常時の対処は、店舗メンテナンスマンまたは技術者（サービスマン）が行ってください。本書では特に危険な作業は専門的な知識を有する技術者（サービスマン）が行うように指示しています。本書は店舗メンテナンスマンと技術者（サービスマン）を以下のように定義します。

店舗メンテナンスマン
アミューズメント機器や自動販売機などのメンテナンスの経験を有し、本製品の所有者および運営者の管理のもとに、アミューズメント施設内または店舗内で日常的に機器の設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人。

店舗メンテナンスマンの行動内容
アミューズメント機器や自動販売機などの設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換。

技術者（サービスマン）
アミューズメント機器製造メーカーで機器の設計、製造、検査、メンテナンスサービスに携わる人。工業高等学校卒業と同等以上の電気、電子、機械工学に関する専門的知識を有し、日常的にアミューズメント機器の保守管理や修理に携わる人。

技術者（サービスマン）の行動内容
アミューズメント機器や自動販売機などの設置、電気、電子、機械部品の修理および調整。

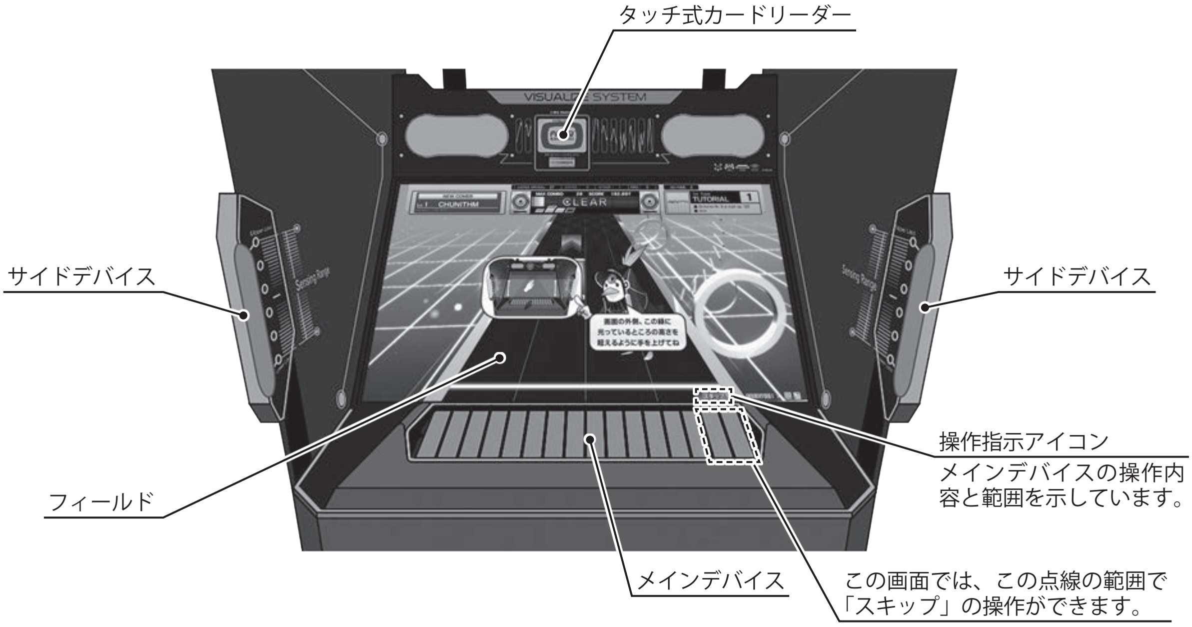
目 次

1 ゲーム内容

1-1 ゲームの概要

本製品は､｢メインデバイス｣と｢サイドデバイス｣という 2 つのデバイスを使って遊ぶ音楽ゲームです。

2 台以上のキャビネットがある場合は、キャビネット間で通信プレイを行うことができます。
（最大 4 台で通信プレイが接続可能）



■各項目の説明

タッチ式カードリーダー	Aime 対応カードまたは携帯電話を読み取ります。
メインデバイス	設定やゲームをするときに使用する装置です。 ・操作指示アイコンに表示されている内容と範囲にしたがって、メインデバイスをタッチすることで、項目の選択や決定などの操作をすることができます。 ・フィールド上部から流れてくるオブジェクト（以下、ノーツ）にタイミングを合わせてタッチしたり、タッチしながらスライドしたりして操作します。
サイドデバイス	画面上部から流れてくるノーツにタイミングを合わせて空中で手を動かしたときに反応するセンサーです。

1-1-1 Aime について

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用することで、ゲームの進行状況を保存することができます。使用しない場合、ゲストプレイとなります。（ゲストプレイの場合は、進行状況は保存されません。）

Aime 対応カードおよび携帯電話について

STOP
重要

本製品では Aime 対応カード＜ Aime カード、MJ MEMBER’ S CARD、初音ミク Project DIVA Arcade Access Card、バナパスポート（※ 1）＞および携帯電話（※ 2）を使用することができます。

以下の点をプレイヤーに明示して運営してください。

- **Aime 対応カードを折り曲げたり、濡らしたり、磁気に近づけないでください。**
- **Aime 対応カードを高温、多湿になる場所で保管、放置しないでください。**
- **Aime 対応カードにシールなどを貼らないでください。**
- **Aime 対応カードは他人に譲渡、貸与しないでください。**
- **Aime 対応カードおよび携帯電話のデータ読み取り時は、確実にキャビネットのタッチ式カードリーダーに接触させてください。**
- **Aime 対応カードおよび携帯電話の破損、紛失、盗難、汚れ、不正使用、データの破損について一切の保証ができません。**

【Aime（アイミー）とは】

1 枚の Aime 対応カードまたは 1 個の携帯電話（※ 2）で「Aime」マークの付いた対応ゲーム機器を共通で遊べるサービスです。
「Aime サービスサイト」に登録すると、Aime 対応ゲームと連動した様々なサービスを受けることができます。登録は無料です。

※ 1「バナパスポート」は、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの商標です。
※ 2・使用できる携帯電話は「おサイフケータイ」対応機種となります。
・電子マネーでのプレイ料金の支払はできません。
・「おサイフケータイ」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

【Aime サービスサイトについて】

「Aime サービスサイト」に登録すると、携帯電話の機種変更や Aime 対応カードの紛失・故障などのトラブルが起きた場合に、データを移動（データ移行）させることができます。データ移行するには、アクセスコードが必要です。

※「Aime サービスサイト」に登録しなくても、ゲームプレイは可能です。

1-2 ゲームの流れ

エントリー
アドバタイズ画面でメインデバイスをタッチしてゲームを開始します。アクセスコードを表示することもできます。
（ゲストでプレイするか、Aime を使用してプレイするかを選択できます。Aime を使用してプレイする場合は、Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチ式カードリーダーにタッチしてください。）

ゲストプレイの場合（Aime 未使用プレイ）

新規 Aime でプレイする場合

「CHUNITHM STAR」以降のバージョンでプレイ済の Aime を使用する場合

「CHUNITHM AIR PLUS」以前のバージョンでプレイ済の Aime を使用する場合

データバージョンアップ選択
プレイヤーデータをバージョンアップするか選択します。＜ 1-4-2 参照＞

ゲーム開始
ゲームのプレイにクレジットを消費します。
（新規 Aime でプレイする場合、初回のみ無料プレイで遊ぶかを選択できます。）

モード選択
プレイするモードを選択します。

ゲームデータの登録
名前を入力し、ゲームデータを作成します。

マップ選択
進行するマップを選択します。
(コースモードではスキップされます。)

使用チケットの選択
今回のプレイで使用するチケットを選択します。＜ 1-4-3 参照＞
(コースモードではスキップされます。)

チュートリアル
本製品の遊び方を実際にプレイしながら学ぶことができます。(コースモードではスキップされます。)

曲選択
プレイする曲と難易度を選択します。

曲開始前
ヘッドフォンの音量の設定やプレイオプションの設定など、各種ゲームの設定を行えます。

ゲームプレイ
選択した曲と難易度でプレイします。

曲リザルト
1 曲のプレイ結果を表示します。

総合リザルト
規定の曲数をプレイすると、1 ゲームのプレイ結果と獲得したアイテムを表示します。

ユーザーボックス
獲得した称号、ネームプレートのセット、チケットがゲーム内通貨で購入できます。

コンティニュー
クレジットを消費してコンティニューすることができます。
（設定を OFF にするとコンティニューは発生しません。＜ 3-5 参照＞）

ゲームオーバー

1-3 操作方法

全ての操作はメインデバイスを使用します。各画面に表示される操作内容に沿って、メインデバイスをタッチしてください。また、各画面の操作内容の色と、メインデバイスの発光の色は連動しています。

1-4 遊び方の概略

1-4-1 遊び方

本製品の遊び方などは「CHUNITHM　公式ホームページ」に記載されています。また、開催中のイベントや追加された楽曲の情報も記載されています。

■ CHUNITHM　公式ホームページ
http://chunithm.sega.jp/

1-4-2 データのバージョンアップ

「CHUNITHM AIR PLUS」以前のバージョンをプレイ済みの Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチ式カードリーダーにタッチすると、「CHUNITHM STAR」へデータをバージョンアップするか選択できます。
※データをバージョンアップしない場合、「CHUNITHM STAR」をプレイすることはできません。



バージョンアップ画面

■操作方法

- メインデバイスの「はい」の範囲をタッチすると、データのバージョンアップを行います。
- メインデバイスの「いいえ」の範囲をタッチすると、Aime 対応カードまたは携帯電話を受け付ける画面に戻ります。

1-4-3 使用チケットの選択

プレイで使うチケットを選択します。初回プレイ時またはゲストプレイ時は、使用チケットを選択することはできません。
チケットは、ゲームをプレイすることで入手できるほか、クレジットやゲーム内通貨を使って購入できるものもあります。
※チケットとは、プレイの間ゲームを有利に進めることができるアイテムです。（そのゲーム中のみ有効）
※チケットの種類や内容は、運営中に追加、変更されることがあります。
※課金チケット使用中にゲームが正しく終了しなかった場合、90 日以内であれば、次のプレイで自動的に課金チケットが補填、使用されます。

1-5 イベントモード

ゲームテストモードのゲーム設定画面で「イベントモード設定」を「ON」にすると、イベントモードで運営することができます。＜3-5 参照＞

■イベントモードの特徴

・アドバタイズ中は、ゲームテストモードで設定した曲数が表示されます。
・イベントモードでのプレイデータは保存されません。（読み込みはできます。）
・イベントモード中は、曲選択画面とリザルト画面の「TIME」が「∞」になります。
・イベントモード中は、難易度「MASTER」が常に開放されています。

1-6 ネットワーク接続

「CHUNITHM STAR」は、本製品と ALL.Net を含めたネットワーク接続が正常な状態で利用可能です。
ネットワークに障害がある場合は、「ゲストプレイ」のみプレイすることができます。
ネットワーク接続状態は、画面右下のオンラインアイコンで確認することができます。

 緑色	**【正常】** ・ネットワーク接続が正常な状態です。 ・全てのゲームがプレイできます。
 黄色	「ゲストプレイ」のみプレイできます。
 灰色	「ゲストプレイ」のみプレイできます。

1-7 サーバーメンテナンス

毎日、定期的にサーバーメンテナンスを行います。メンテナンス中はゲームプレイに制限がかかるので、注意してください。

メンテナンス時間

毎日 AM4：00 から AM7：00 の間です。

ゲームプレイ制限

ゲームプレイの受け付けを行いません。（ゲストプレイも行えません。）
メンテナンスの 45 分前からアドバタイズでプレイ受け付けの終了が表示されます。

1-8 閉店処理

閉店時刻までに全てのゲームを終了していただくために、以下のような閉店処理機能があります。
閉店時刻はテストモードの「閉店設定」で設定します。＜ 3-11 参照＞

閉店 45 分前	アドバタイズで受付終了 30 分前をアナウンス
閉店 15 分前	新規プレイ受付終了 コンティニュープレイ受付終了 コイン投入不可

1-9 自動再起動処理

毎朝 6：45 から 6：50 の間にキャビネットが稼働していた場合、自動再起動を行います。
ゲームプレイ中は自動再起動は行われません。
ゲームが終了し、アドバタイズに戻ったタイミングで再起動が行われます。
再起動メッセージ中はゲームをスタートできません。

2 テストモードの操作方法

⚠ 警 告

指定以外の箇所には触れないでください。指定以外の箇所に触れると、感電、短絡、火災の原因となります。

⚠ 注 意

部品の開閉、取り付け、取り外し時に指を挟まれないように注意してください。

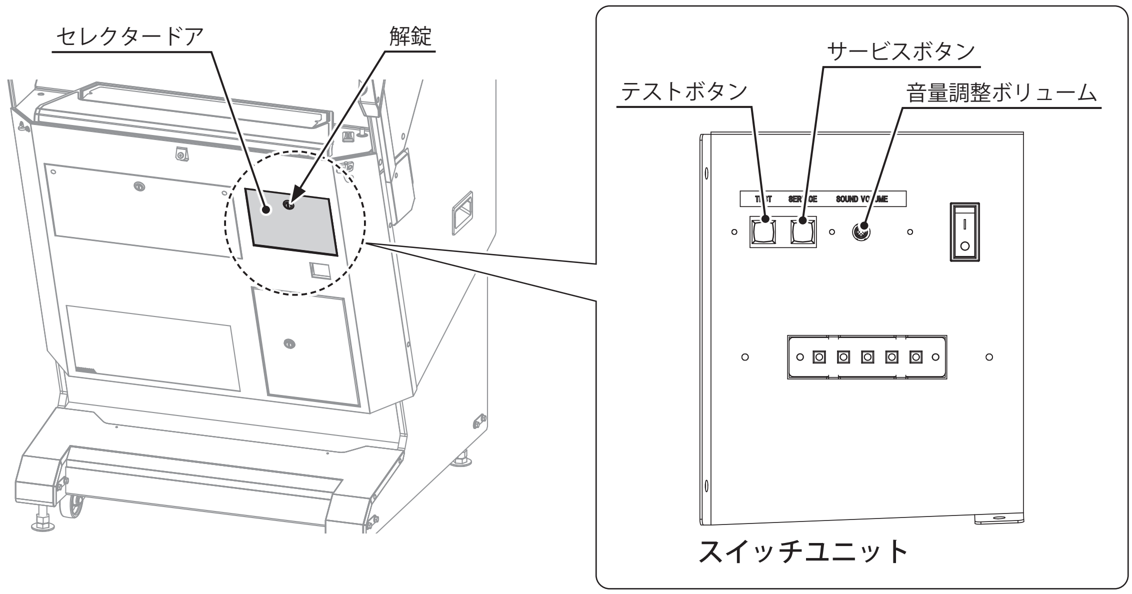
STOP 重要

本製品はACユニットのメイン電源スイッチとスイッチユニットのサブ電源スイッチが共に ON でないと通電しません。

キャビネット内部のスイッチユニットにてテストモードを操作し、定期点検や稼働状況の確認、各種設定変更を行います。

2-1 スイッチユニット

マスターキーで解錠し、セレクタードアを開くと、スイッチユニットがあります。



テストボタン	テストモードに入るときに使用します。 テストモード中は項目の実行、変更に使用します。
サービスボタン	サービスクレジットを入力します。その際、稼働状況画面のサービスクレジットがカウントアップします。＜ 3-2 参照＞ テストモード中では、項目の選択に使用します。
音量調整ボリューム	スピーカーの音量調整に使用します。 設置場所の環境を考慮して適切な音量に調整してください。

3 ゲームテストモード

STOP 重要

「コンティニュー設定」の初期設定は、「ON」です。
連続プレイについての制限が必要な場合は、「ゲーム設定」内の「コンティニュー設定」を「OFF」にして運営してください。＜3-5 参照＞

スイッチユニットのテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面を表示します。＜2 章 参照＞

3-1 ゲームテストメニュー

ゲームテストメニュー

稼働状況

入力テスト
出力テスト
ゲーム設定
ゲームシステム情報
ゲーム描画設定
メインデバイス設定
ファームウェア更新
Aime カードリーダーテスト
閉店設定
ネットワークテスト
ALL.Net 課金ログ
ALL.Net ダウンロード状況
バックアップデータクリア

システムテストモード

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓	↑	決定

ゲームテストメニュー画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームのアドバタイズ画面に戻ります。

■各項目の説明

稼働状況	ゲームの各記録を確認することができます。＜ 3-2 参照＞
入力テスト	各入力装置の動作確認を行います。＜ 3-3 参照＞
出力テスト	各出力装置の動作確認を行います。＜ 3-4 参照＞
ゲーム設定	各種ゲームの設定を行います。＜ 3-5 参照＞
ゲームシステム情報	各種ゲーム内のバージョン情報を表示します。＜ 3-6 参照＞
ゲーム描画設定	ゲーム中のフィールドの描画位置の調整を行います。 ＜ 3-7 参照＞
メインデバイス設定	メインデバイスの動作確認と調整を行います。＜ 3-8 参照＞
ファームウェア更新	各種ファームウェアの情報表示と更新を行います。＜ 3-9 参照＞
Aime カードリーダーテスト	タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。＜ 3-10 参照＞
閉店設定	閉店時刻の設定を行います。＜ 3-11 参照＞
ネットワークテスト	ネットワークの接続確認を行います。＜ 3-12 参照＞
ALL. Net 課金ログ	ALL.Net 課金情報の閲覧、警告表示の ON/OFF 切り替えができます。＜ 3-13 参照＞
ALL.Net ダウンロード状況	ソフトウェアのバージョン、ソフトウェア配信状況の確認ができます。＜ 3-14 参照＞ ※サーバー機以外は選択できません。
バックアップデータクリア	バックアップデータを消去します。＜ 3-15 参照＞
システムテストモード	システムテストモードに進みます。＜ 3-16 参照＞

3-2 稼働状況

ゲームの各記録を確認することができます。

稼働状況

コイン 1	＊＊
コイン 2	＊＊
トータルコイン	＊＊
コインクレジット	＊＊
サービスクレジット	＊＊
トータルクレジット	＊＊
総プレイ回数	＊＊
無料プレイ回数	＊＊
課金プレイ回数	＊＊
チュートリアルプレイ回数	＊＊
コンティニュープレイ回数	＊＊
アイテム購入	
消費クレジット	＊＊
総通電時間	＊＊D ＊＊H ＊＊M ＊＊S
総プレイ時間	＊＊D ＊＊H ＊＊M ＊＊S
平均プレイ時間	＊＊M ＊＊S
最長プレイ時間	＊＊M ＊＊S
最短プレイ時間	＊＊M ＊＊S

テストボタン または メインデバイスの「終了」ボタンで終了します

終了

稼働状況画面

■操作方法

テストボタン、またはメインデバイスの「終了」の範囲をタッチすると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

コイン 1（2）	コインシュート 1（2）に投入されたコイン数
トータルコイン	「コイン 1」と「コイン 2」の合計コイン数
コインクレジット	コイン投入で入ったクレジット数
サービスクレジット	サービスボタンで入ったクレジット数
トータルクレジット	「コインクレジット」と「サービスクレジット」の合計クレジット数
総プレイ回数	プレイされた総ゲーム回数
無料プレイ回数	初回無料 Aime プレイのゲーム回数
課金プレイ回数	初回無料 Aime プレイ以外のゲーム回数
チュートリアルプレイ回数	チュートリアルをプレイしたゲーム回数 （FLICK のチュートリアルは含まれない。）
コンティニュープレイ回数	コンティニューでプレイしたゲーム回数
消費クレジット	課金チケット購入で消費されたクレジット数

総通電時間	テストモード以外の総通電時間
総プレイ時間	稼働期間でプレイされた総時間
平均プレイ時間	1ゲームあたりの平均プレイ時間
最長プレイ時間	1ゲームあたりの最長プレイ時間
最短プレイ時間	1ゲームあたりの最短プレイ時間

3-3 入力テスト

各入力装置の動作確認を行います。
定期的に入力装置の状態をチェックしてください。

入力テスト

		メインデバイス							サイドデバイス		
テストボタン	OFF		入力 1	OFF	○○○ / △△△	入力 17	OFF	○○○ / △△△		入力 6	OFF
サービスボタン	OFF		入力 2	OFF	○○○ / △△△	入力 18	OFF	○○○ / △△△		入力 5	OFF
			入力 3	OFF	○○○ / △△△	入力 19	OFF	○○○ / △△△		入力 4	OFF
			入力 4	OFF	○○○ / △△△	入力 20	OFF	○○○ / △△△		入力 3	OFF
			入力 5	OFF	○○○ / △△△	入力 21	OFF	○○○ / △△△		入力 2	OFF
			入力 6	OFF	○○○ / △△△	入力 22	OFF	○○○ / △△△		入力 1	OFF
			入力 7	OFF	○○○ / △△△	入力 23	OFF	○○○ / △△△			
			入力 8	OFF	○○○ / △△△	入力 24	OFF	○○○ / △△△			
			入力 9	OFF	○○○ / △△△	入力 25	OFF	○○○ / △△△			
			入力 10	OFF	○○○ / △△△	入力 26	OFF	○○○ / △△△			
			入力 11	OFF	○○○ / △△△	入力 27	OFF	○○○ / △△△			
			入力 12	OFF	○○○ / △△△	入力 28	OFF	○○○ / △△△			
			入力 13	OFF	○○○ / △△△	入力 29	OFF	○○○ / △△△			
			入力 14	OFF	○○○ / △△△	入力 30	OFF	○○○ / △△△			
			入力 15	OFF	○○○ / △△△	入力 31	OFF	○○○ / △△△			
			入力 16	OFF	○○○ / △△△	入力 32	OFF	○○○ / △△△			

テストボタンとサービスボタンを同時に押すと終了します

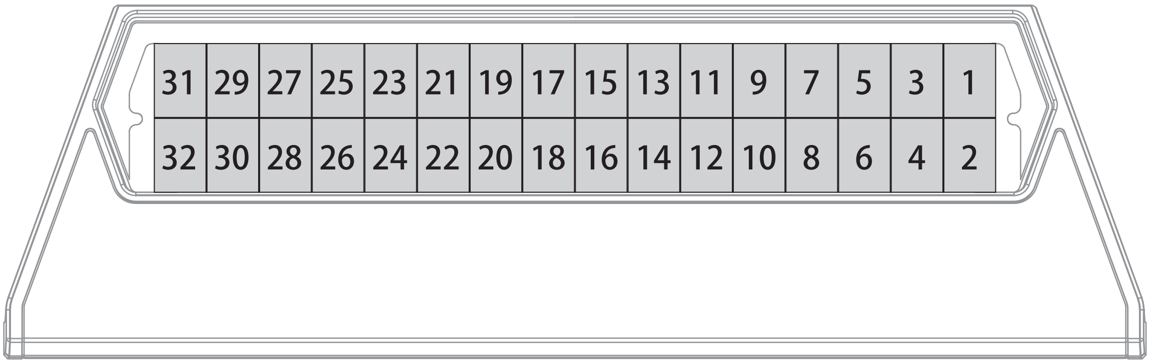
入力テスト画面

■操作方法

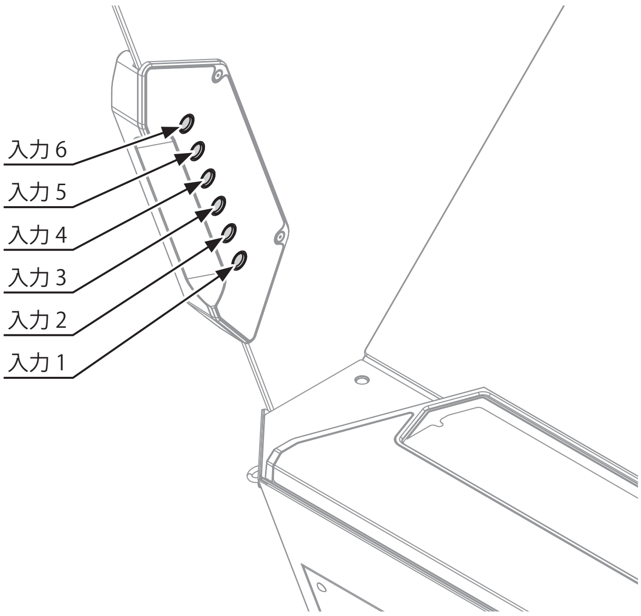
テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

<table>
<tr><td>テストボタン</td><td colspan="2">テストボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。</td></tr>
<tr><td>サービスボタン</td><td colspan="2">サービスボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">メインデバイス</td><td colspan="2">右図のメインデバイスの番号に該当する範囲をタッチしたときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
例）メインデバイスの 1 番の範囲に手を置くと、「入力 1」が「ON」になります。</td></tr>
<tr><td>○○○</td><td>現在の感度数値を示しています。</td></tr>
<tr><td>△△△</td><td>入力テストモードに画面に入ってから、現在までの最大の感度数値を示しています。</td></tr>
<tr><td>サイドデバイス</td><td colspan="2">右図のサイドデバイスの番号に該当するセンサーに手を置いたときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
例）サイドデバイスの 1 番のセンサー間に手を置くと、「入力 1」が「ON」になります。</td></tr>
</table>



メインデバイス



サイドデバイス

3-4 出力テスト

各出力装置の動作確認を行います。
定期的に出力装置の状態をチェックしてください。

3

出力テスト

コインブロッカー	ON
ビルボード LED 1	OFF
ビルボード LED 2	OFF
ビルボード LED 3	OFF
ビルボード LED 4	OFF
ビルボード LED 5	OFF
ビルボード LED 6	OFF
ビルボード LED 7	OFF
ビルボード LED 8	OFF
ビルボード LED 9	OFF
ビルボード LED 10	OFF
ビルボード LED 11	OFF
サイドデバイス LED L	OFF
サイドデバイス LED R	OFF
メインデバイス LED パネル	OFF
メインデバイス LED パーティション	OFF
全 LED	OFF

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓	↑	決定

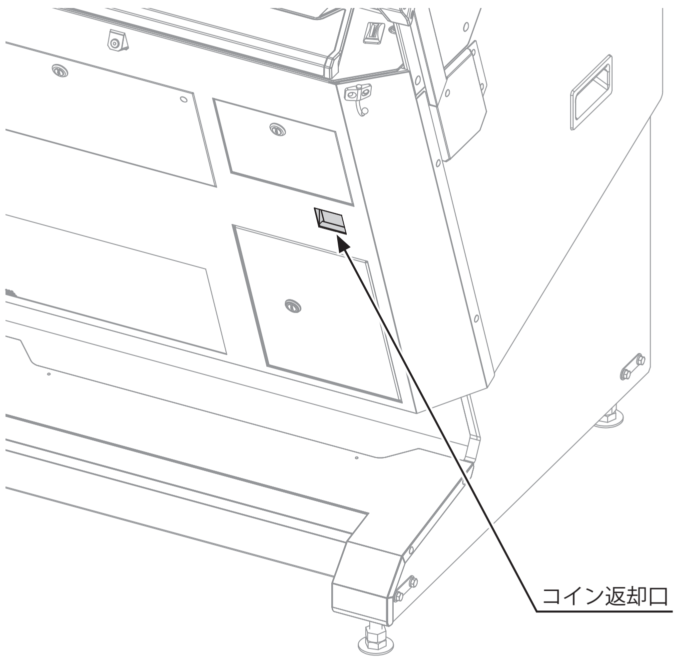
出力テスト画面

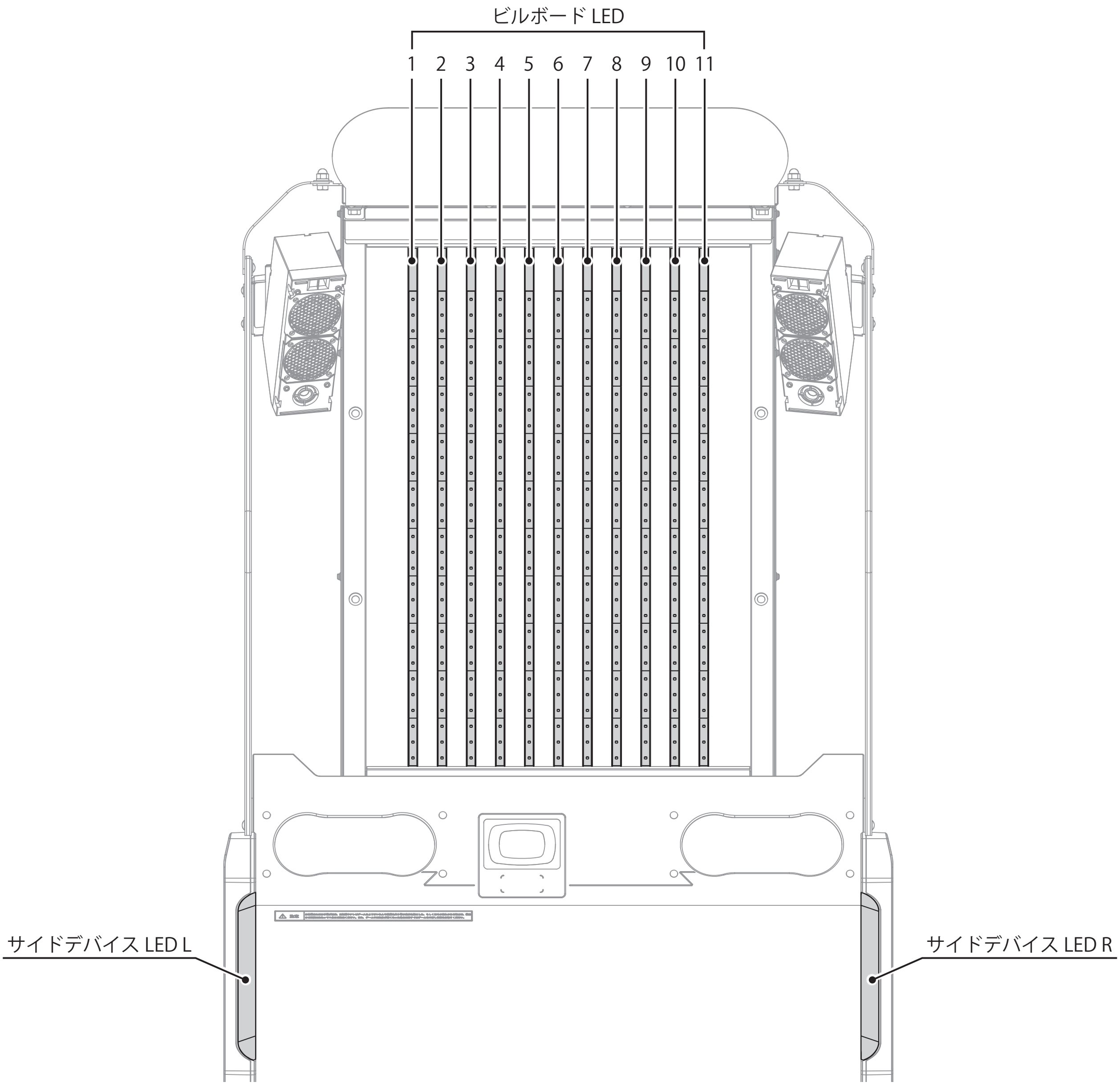
■操作方法

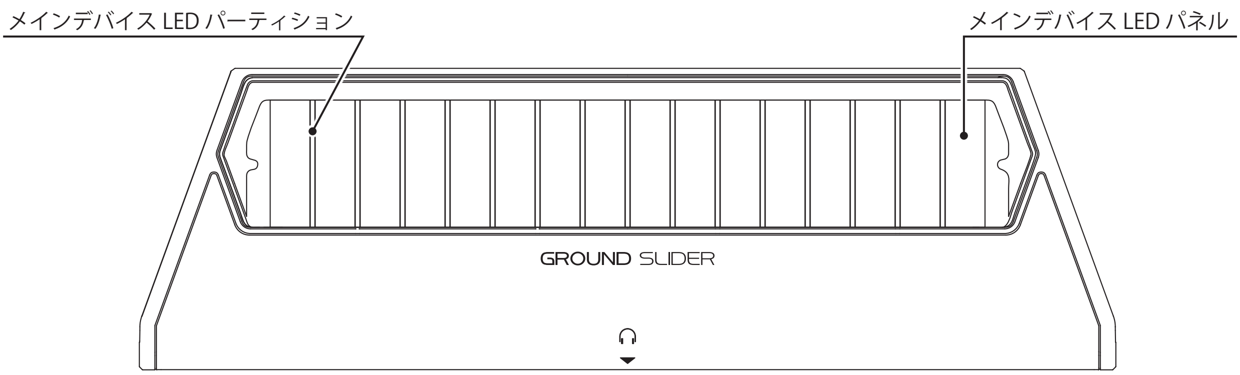
- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択した項目の動作確認を行います。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

コインブロッカー	コインブロッカーが有効 / 無効になります。 「ON」でコインがコイン返却口に戻る /「OFF」でコインが投入できれば正常です。 ※出力テスト内では「ON（有効）」が初期状態です。
ビルボード LED 1（〜 11）	実行するたびに、ビルボード LED の該当箇所が ON（RED）→ ON（GREEN）→ ON（BLUE）→ ON（WHITE）→ OFF の 5 段階に切り替われば正常です。
サイドデバイス LED L（R）	実行するたびに、サイドデバイス LED の該当箇所が ON（RED）→ ON（GREEN）→ ON（BLUE）→ ON（WHITE）→ OFF の 5 段階に切り替われば正常です。
メインデバイス LED パネル（パーティション）	実行するたびに、メインデバイス LED の該当箇所が ON（RED）→ ON（GREEN）→ ON（BLUE）→ ON（WHITE）→ OFF の 5 段階に切り替われば正常です。
全 LED	実行するたびに、ビルボード LED 1（〜 11）、サイドデバイス LED L（R）、メインデバイス LED パネル（パーティション）の該当箇所が ON（RED）→ ON（GREEN）→ ON（BLUE）→ ON（WHITE）→ OFF の 5 段階に切り替われば正常です。

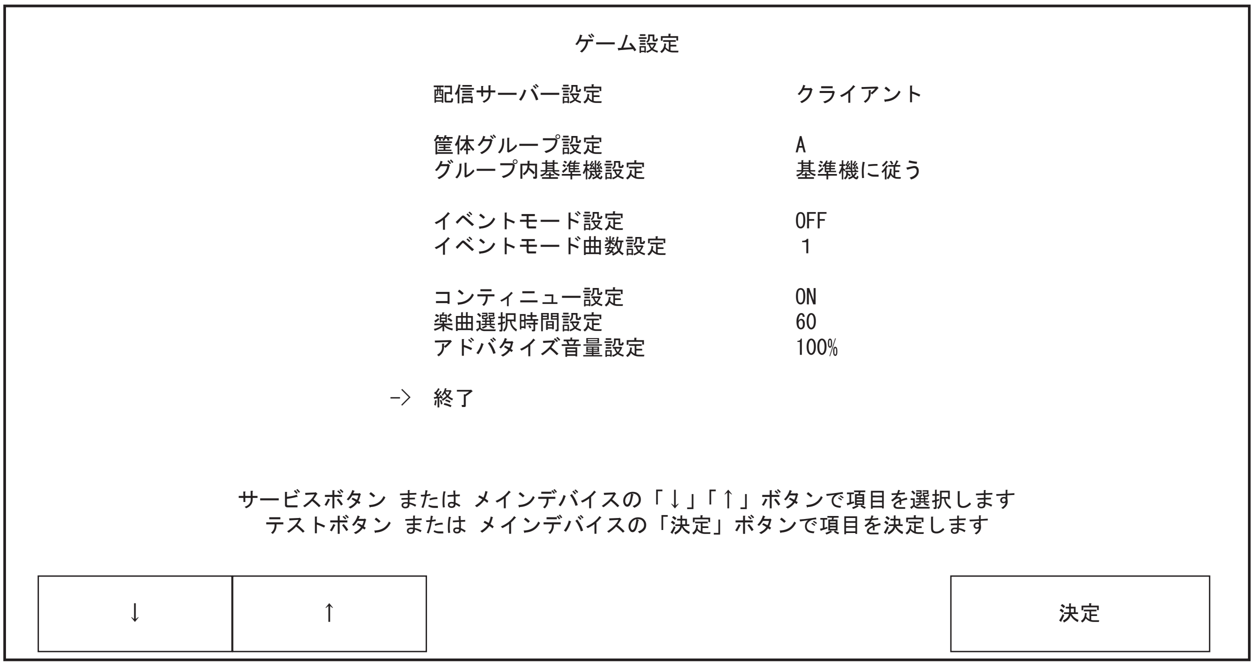



ビルボード LED
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
サイドデバイス LED L
サイドデバイス LED R


メインデバイス LED パーティション
メインデバイス LED パネル
GROUND SLIDER

3-5 ゲーム設定

各種ゲームの設定を行います。



ゲーム設定画面

■操作方法

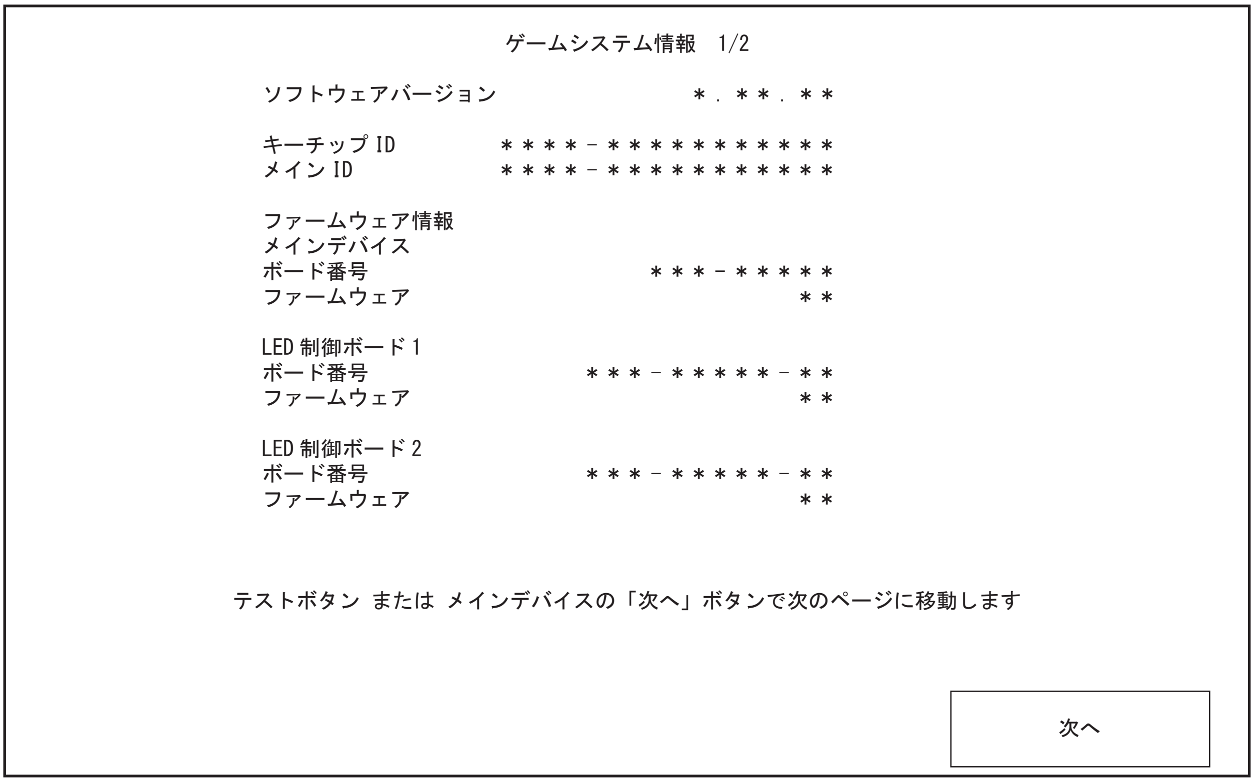
- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

項目	設定値	説明
配信サーバー設定		サーバー機、クライアント機の指定ができます。 （初期設定値：クライアント、設定値：クライアント、サーバー）
	1 台で稼働させる場合	設定を「サーバー」にしてください。
	複数台で稼働させる場合	必ず「サーバー」に設定したキャビネットが 1 台、その他のキャビネットが全て「クライアント」の設定になるようにしてください。
筐体グループ設定		複数台で稼働する際のグループを設定します。 「筐体グループ設定」を行うと、同グループ内でのみキャビネット間の通信プレイができるようになります。 （初期設定値：A、設定値：A / B / C / D / OFF） ※ 1 台で稼働させる場合は、必ず「OFF」にしてください。
	OFF	キャビネット間の通信をしないで稼働します。
グループ内基準機設定		グループ内のゲーム設定の基準機を設定します。 対象となるゲーム設定は、「イベントモード設定」と「イベントモード曲数設定」です。 「筐体グループ設定」を行う場合は、同グループの中に必ず 1 台だけ、基準機が存在するように設定してください。 （初期設定値：基準機に従う、設定値：基準機に従う、基準機） 例）基準機をイベントモードに設定すると、「基準機」に設定したキャビネットにしたがって、同グループ内の他のキャビネットにも設定が反映されます。
	基準機	グループ内のゲーム設定を行う基準機になります。 基準機で設定した内容は、同グループ内の「基準機に従う」に設定したキャビネットに反映されます。
	基準機に従う	基準機にしたがってゲーム設定を受け継ぎます。
イベントモード設定		イベントモードの設定をします。 イベントモードでは、Aime 対応カードまたは携帯電話を使用したデータ保存は行われません。また、難易度「MASTER」が最初から開放された状態になり、曲選択とリザルトの制限時間が無限になります。 （初期設定値：OFF、設定値：OFF / ON）
	OFF	通常モードになります。
	ON	通常モードからイベントモードに切り替えます。
イベントモード曲数設定		イベントモード中の曲数の設定をします。 通常モードの曲数は変更されません。 （初期設定値：1、設定値：1 / 2 / 3 / 4）
コンティニュー設定		コンティニューの設定をします。 ゲストプレイ時とイベントモード時ではコンティニューは発生しません。 （初期設定値：ON、設定値：ON / OFF）
	ON	ゲーム終了時のコンティニューが発生します。
	OFF	ゲーム終了時のコンティニューが発生しません。
楽曲選択時間設定		曲選択時間の設定をします。 （初期設定値：60、設定値：50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 99）
アドバタイズ音量設定		アドバタイズ（ゲームプレイ中以外）の音量を設定します。 （初期設定値：100%、設定値：0% / 25% / 50% / 75% / 100%）

3-6 ゲームシステム情報

各種ゲーム内のバージョン情報を表示します。



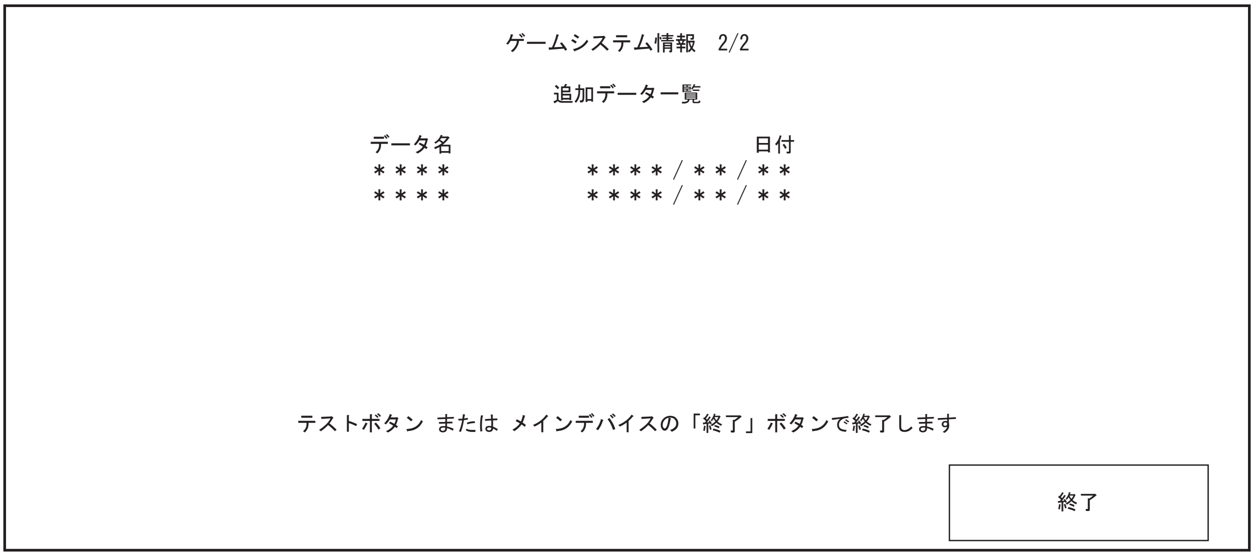
ゲームシステム情報画面 1/2

■操作方法

テストボタン、またはメインデバイスの「次へ」の範囲をタッチすると、ゲームシステム情報画面 2/2 に進みます。

■各項目の説明

ソフトウェアバージョン	ゲームソフトウェアのバージョンを表示します。	
キーチップ ID	キーチップ ID 情報を表示します。	
メイン ID	メイン ID 情報を表示します。	
ファームウェア情報	**メインデバイス（ボード番号 / ファームウェア）**	メインデバイスのボード番号とファームウェアのバージョン情報を表示します。
	LED 制御ボード 1（ボード番号 / ファームウェア）	LED 制御ボード 1 のボード番号とファームウェアのバージョン情報を表示します。
	LED 制御ボード 2（ボード番号 / ファームウェア）	LED 制御ボード 2 のボード番号とファームウェアのバージョン情報を表示します。



ゲームシステム情報画面 2/2

■操作方法

テストボタン、またはメインデバイスの「終了」の範囲をタッチすると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

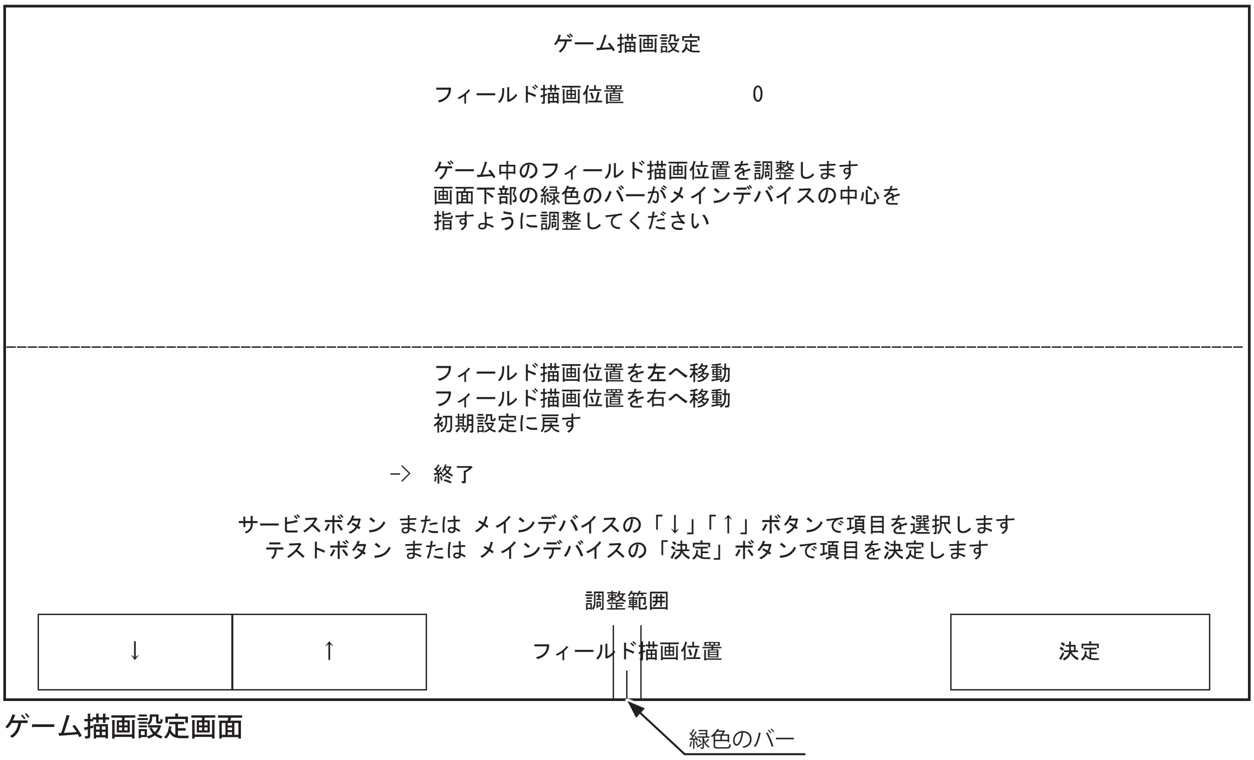
■各項目の説明

データ名	配信されたデータのバージョン名
日付	配信されたデータの日付

3

3-7 ゲーム描画設定

ゲーム中のフィールドの描画位置の調整を行います。
メインデバイスとゲーム中のフィールドの位置に誤差を感じる場合は、この画面で調整してください。



ゲーム描画設定画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

フィールド描画位置	フィールド描画位置の数値を表示します。 ＜初期設定値：0、設定値：-7（一番左）～7（一番右）＞
フィールド描画位置を左（右）へ移動	ゲーム中のフィールドの描画位置を左右に移動させます。 画面下部の緑色のバーがメインデバイスの中心を指すように調整してください。
初期設定に戻す	フィールド描画位置を初期設定値に戻します。

3-8 メインデバイス設定

メインデバイスの動作確認と調整を行います。

メインデバイス設定

入力 1	OFF	0/	0	入力 17	OFF	0/	0
入力 2	OFF	0/	0	入力 18	OFF	0/	0
入力 3	OFF	0/	0	入力 19	OFF	0/	0
入力 4	OFF	0/	0	入力 20	OFF	0/	0
入力 5	OFF	0/	0	入力 21	OFF	0/	0
入力 6	OFF	0/	0	入力 22	OFF	0/	0
入力 7	OFF	0/	0	入力 23	OFF	0/	0
入力 8	OFF	0/	0	入力 24	OFF	0/	0
入力 9	OFF	0/	0	入力 25	OFF	0/	0
入力 10	OFF	0/	0	入力 26	OFF	0/	0
入力 11	OFF	0/	0	入力 27	OFF	0/	0
入力 12	OFF	0/	0	入力 28	OFF	0/	0
入力 13	OFF	0/	0	入力 29	OFF	0/	0
入力 14	OFF	0/	0	入力 30	OFF	0/	0
入力 15	OFF	0/	0	入力 31	OFF	0/	0
入力 16	OFF	0/	0	入力 32	OFF	0/	0

しきい値　20

しきい値を変更する
初期設定に戻す

入力をテストする
メインデバイスを初期化する

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓　↑　決定

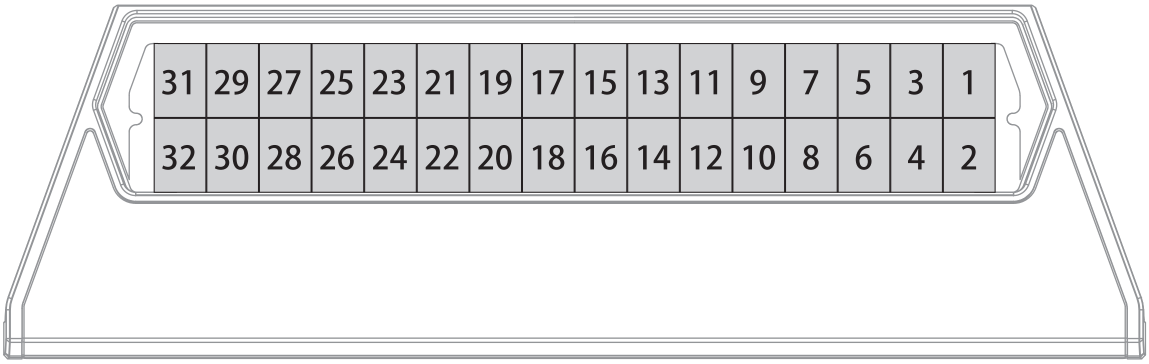
メインデバイス設定画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

しきい値	メインデバイスが反応する値です。 値が大きくなるほど、「OFF」から「ON」に切り替わるときの反応が鈍くなります。 ＜初期設定値：20、設定値：20 ～ 240（20 ずつ設定を変更することができます。）＞
しきい値を変更する	しきい値の設定を変更します。
初期設定に戻す	メインデバイスのしきい値を初期設定値に戻します。
入力をテストする	設定したしきい値でメインデバイスの入力テストを行います。 「3-3」の「メインデバイス」と同様の動作確認をすることができます。
メインデバイスを初期化する	メインデバイスを初期化します。 入力テストで反映された値も初期設定値に戻ります。

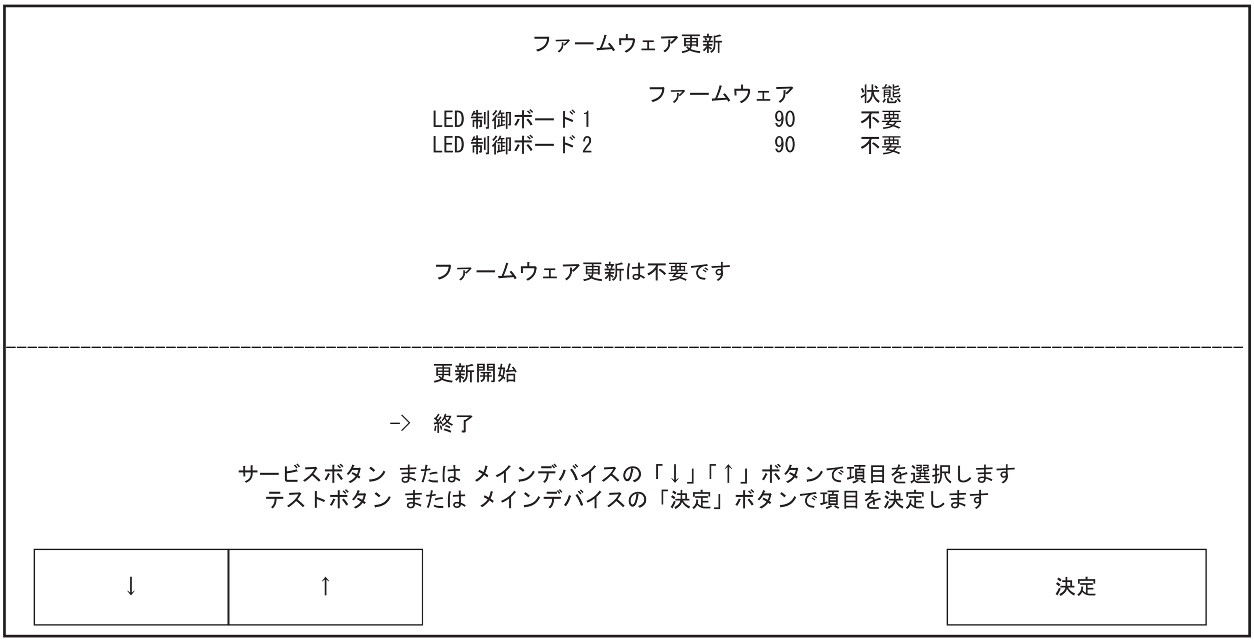

31
29
27
25
23
21
19
17
15
13
11
9
7
5
3
1
32
30
28
26
24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

メインデバイス

3

3-9 ファームウェア更新

各種ファームウェアの情報表示と更新を行います。



ファームウェア更新画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

LED 制御ボード 1（2）	LED 制御ボードの状態を表示します。
更新開始	LED 制御ボードのファームウェアを更新します。 更新が必要な時のみ選択することができます。

3-10 Aime カードリーダーテスト

タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。
読み取りテスト中は、Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチし続けてください。
すぐに離すと、正しく読み取れないことがあります。
タッチしても画面に変化がない場合は、別の Aime 対応カードまたは携帯電話で試してください。
それでも反応がない場合は、タッチ式カードリーダーの故障などが考えられます。

```
Aime カードリーダーテスト

カードリーダー状態          ＊＊＊＊＊＊
読み取り結果                ＊＊＊＊
所要時間                    ＊＊

LED 状態                    OFF

----------------------------------------------------------------
読み取り開始
LED チェック
-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

[ ↓ ] [ ↑ ]                                          [ 決定 ]
```

Aime カードリーダーテスト画面

■操作方法

・サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
・テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
・「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

読み取り開始	この項目を実行すると、読み取りテストを開始します。
LED チェック	タッチ式カードリーダーの LED のテストを行います。

＜テスト結果＞

カードリーダー状態	タッチ式カードリーダーの状況を表示します。	
	待機中	待機中です。
	読み取り中…	読み取り中です。
	読み取り終了	読み取りが終了しました。
読み取り結果	読み取りチェックの結果を表示します。	
	GOOD	読み取りに成功しました。
	BAD	10 秒以内に読めなかったか、読み取りに失敗しました。
所要時間	読み取りにかかった時間を表示します。	
LED 状態	LED チェックの状況を表示します。 「LED チェック」を実行するたびに、タッチ式カードリーダーのLED の該当箇所が ON（RED）→ ON（GREEN）→ ON（BLUE）→ ON（WHITE）→ OFF の 5 段階に切り替わります。 （初期設定値：OFF）	
	OFF	タッチ式カードリーダーの LED のテストを行っていない状態です。

3-11 閉店設定

閉店時刻の設定を行います。
閉店処理機能の説明については、「1-8」を参照してください。

閉店設定

スケジュール種別	毎日
時	24 時
分	00 分

初期設定に戻す

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓	↑	決定

閉店設定画面（毎日）

閉店設定

スケジュール種別		曜日別
（日）	時	24 時
	分	00 分
（月）	時	24 時
	分	00 分
（火）	時	24 時
	分	00 分
（水）	時	24 時
	分	00 分
（木）	時	24 時
	分	00 分
（金）	時	24 時
	分	00 分
（土）	時	24 時
	分	00 分

初期設定に戻す

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓	↑	決定

閉店設定画面（曜日別）

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

スケジュール種別	閉店設定を毎日同じに設定するか、曜日ごとに変更するかを選択します。（初期設定値：毎日）	
	毎日	閉店時刻を毎日同じに設定します。
	曜日別	閉店時刻を曜日ごとに設定します。
時	閉店時刻の「時」が設定できます。（初期設定値：24） 1 時間単位での設定ができ、以下の順に切り替わります。 24 → 25 → 26 → 27 → 28 → 29 → 30 → 全時刻 → 19 → 20 → 21 → 22 → 23 →（24 に戻る） ※「全時刻」を設定すると、閉店処理を行いません。また、閉店処理を行わないため「分」が表示されなくなります。	
分	閉店時刻の「分」を設定します。（初期設定値：00） 5 分単位で設定ができ、以下の順に切り替わります。 00 → 05 → 10 → 15 → 20 → 25 → 30 → 35 → 40 → 45 → 50 → 55 →（00 に戻る）	
初期設定に戻す	初期設定値に戻します。	

例：「時」を 26、「分」を 30 に設定した場合、閉店時刻は翌日の AM2:30 となります。

3-12 ネットワークテスト

ネットワークの接続確認を行います。

ネットワークテスト

IP ADDRESS	＊＊＊＊
GATEWAY	＊＊＊＊
DNS(LAN)	＊＊＊＊
NUMBER OF HOP	＊＊＊＊
LINE TYPE	＊＊＊＊
DNS(WAN)	＊＊＊＊
ALL.Net AUTHENTICATION	＊＊＊＊
Aime SERVER	＊＊＊＊
TITLE SERVER	＊＊＊＊

チェック開始

-> 終了

サービスボタン または メインデバイスの「↓」「↑」ボタンで項目を選択します
テストボタン または メインデバイスの「決定」ボタンで項目を決定します

↓ ↑ 決定

ネットワークテスト画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

IP ADDRESS	IP アドレスの取得テスト	
GATEWAY	ゲートウェイの設定の確認テスト	
DNS（LAN）	店内 DNS の確認テスト	
NUMBER OF HOP	ルーターまでのホップ数	
	整数	取得したホップ数
	BAD	ホップ数取得に失敗しました。
	N/A	テストができませんでした。 または、テストがキャンセルされました。
LINE TYPE	回線種別の確認テスト	
DNS（WAN）	店外 DNS の確認テスト	
ALL.Net AUTHENTICATION	ALL.Net 認証テスト	
Aime SERVER	Aime サーバーとの接続テスト	
TITLE SERVER	ゲームサーバーとの接続テスト	
チェック開始	ネットワークの接続テストを開始します。	

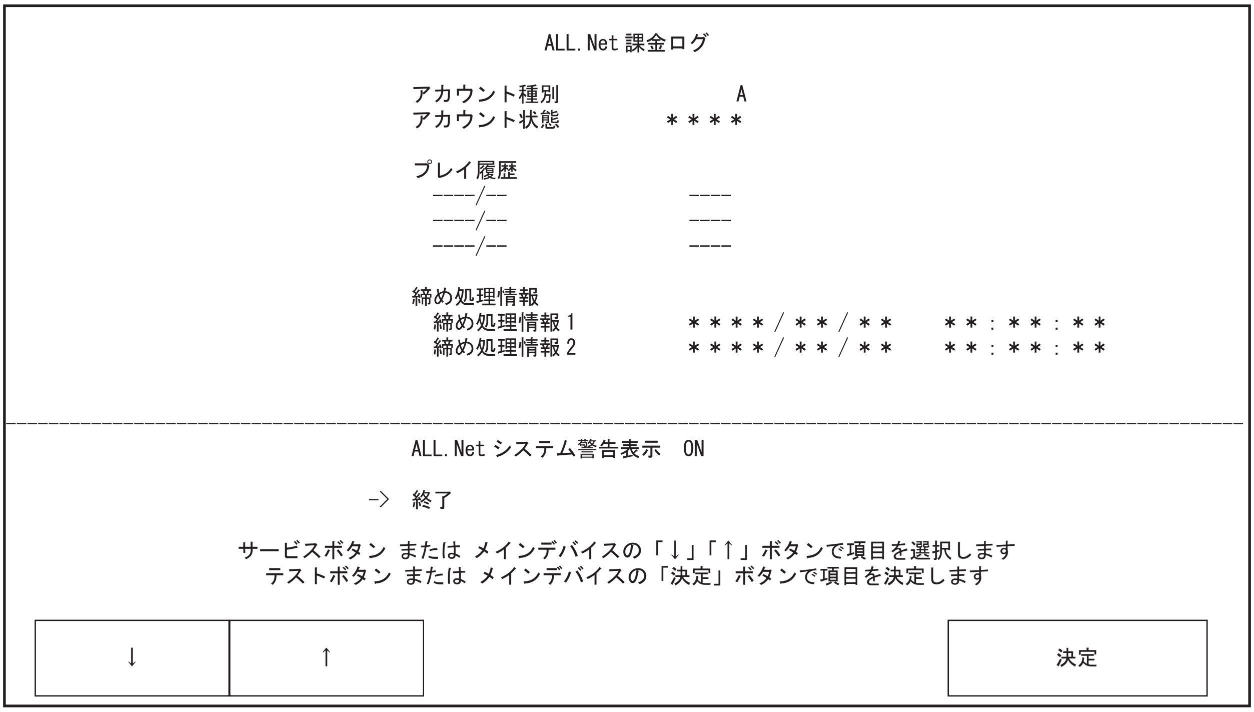
＜テスト結果＞

GOOD	テストに成功しました。
BAD	テストに失敗しました。
N/A	テストができませんでした。 または、テストがキャンセルされました。

3

3-13 ALL.Net 課金ログ

ALL.Net 課金情報の閲覧、警告表示の ON/OFF 切り替えができます。



ALL.Net 課金ログ画面

■操作方法

- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。
- 「終了」を選択して決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

アカウント種別	**A**	課金モードを表示します。 本製品は、「A（P-ras 課金）」を適用しています。
アカウント状態	課金データの記録に関する状態を表示します。	
	GOOD	課金データを記録できる状態です。
	BAD	キーチップがログフル状態です。 課金データが記録できない状態です。 （課金レポートが送信されていません。） ALL.Net 側と通信が行え、正常に課金処理が行えれば「GOOD」に戻ります。
プレイ履歴	月ごとのプレイ履歴を表示します。 上から順に「今月分」「先月分」「先々月分」を表示しています。 ※エラーが発生した場合は、項目を表示せずにエラーメッセージを表示します。 ※データが無い場合は、「-」を表示します。	
締め処理情報	締め処理に関する情報を表示します。 ※初回締め処理または日中締め処理が、一度も成功していない場合は「-」を表示します。 ※エラーが発生した場合は、項目を表示せずに、エラーメッセージを表示します。	
	締め処理情報 1	最後に成功した初回締め処理日時
	締め処理情報 2	最後に成功した日中締め処理日時
ALL.Net システム警告表示	課金情報データについての警告表示を行うかどうかを設定する項目です。 通常は「ON」で使用し、締め処理を正常に行えない状況下で暫定的な運営が避けられない場合には、「OFF」に設定してください。 （初期設定値：ON、設定値：ON / OFF）	

3-14 ALL.Net ダウンロード状況

ソフトウェアのバージョン、ソフトウェア配信状況の確認ができます。

ALL.Net ダウンロード状況

ALL.Net 認証状態	＊＊＊＊
現在のソフトウェアバージョン	＊＊.＊＊
アプリケーションダウンロード状況	
ダウンロード中ソフトウェアバージョン	＊＊.＊＊
ダウンロード進捗	＊＊＊＊＊/＊＊＊＊＊（＊＊＊%）
ダウンロード開始日時	＊＊＊＊/＊＊/＊＊ ＊＊:＊＊:＊＊
リリース日時	＊＊＊＊/＊＊/＊＊ ＊＊:＊＊:＊＊
データダウンロード状況	
ダウンロード進捗	＊＊＊＊＊/＊＊＊＊＊（＊＊＊%）
ダウンロード開始日時	＊＊＊＊/＊＊/＊＊ ＊＊:＊＊:＊＊
リリース日時	＊＊＊＊/＊＊/＊＊ ＊＊:＊＊:＊＊
サーバー時刻	＊＊＊＊/＊＊/＊＊ ＊＊:＊＊:＊＊

テストボタン または メインデバイスの「終了」ボタンで終了します

終了

ALL.Net ダウンロード状況画面

■操作方法

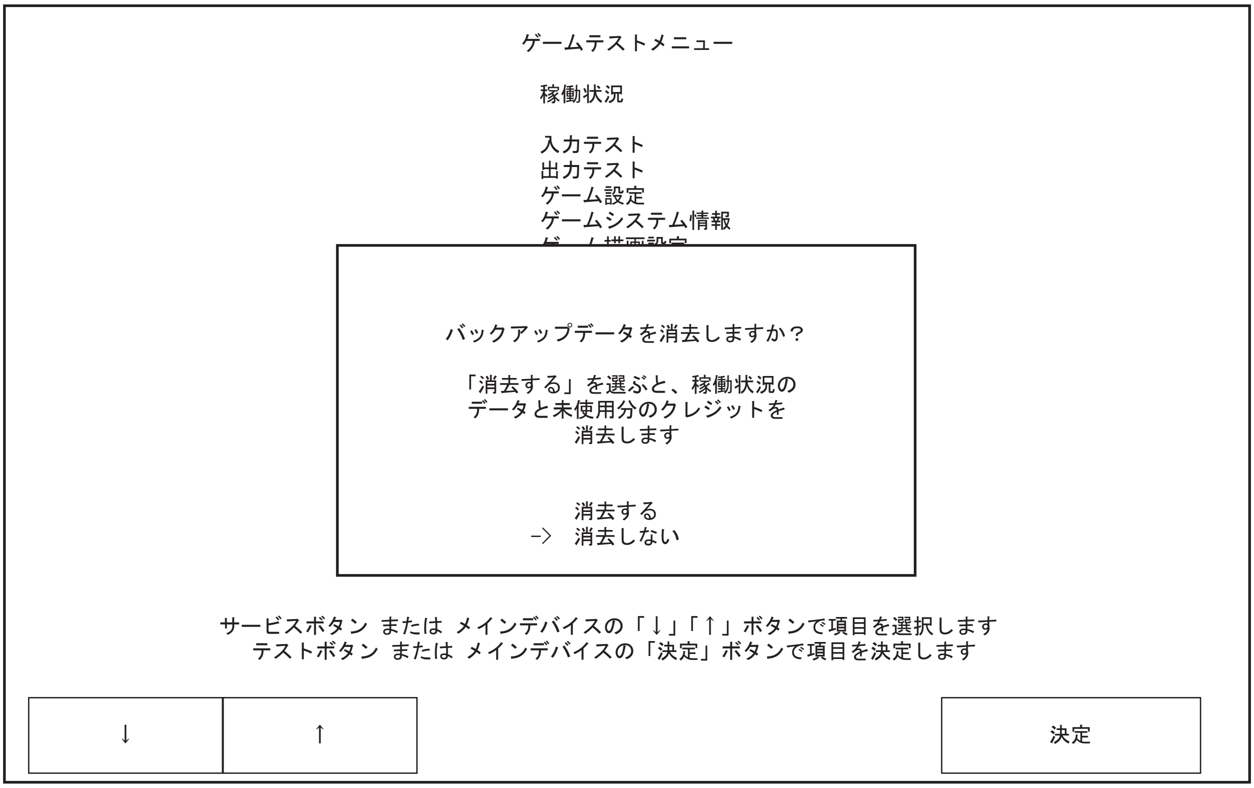
- 「ALL.Net ダウンロード状況」に移ると、自動でテストを開始します。
  テスト中は「ALL.Net 認証状態」の右側に「CHECKING…」が表示されます。
  テストが終了すると、結果に切り替えて表示します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「終了」の範囲をタッチすると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

ALL.Net 認証状態	ALL.Net 認証状況を表示します。	
	GOOD	ALL.Net 認証に成功しました。
	BAD	ALL.Net 認証に失敗しました。 ※ソフトウェアをダウンロードできません。
現在のソフトウェアバージョン		現在動作中のソフトウェアのバージョンを表示します。
アプリケーション ダウンロード状況	**ダウンロード中 ソフトウェア バージョン**	現在ダウンロード中のソフトウェアのバージョンを表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード進捗	ダウンロード中のソフトウェアのダウンロード状況を表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード 開始日時	ダウンロードを開始する日時を表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	リリース日時	ダウンロードしたソフトウェアの解禁日時を表示します。 新しいバージョンのソフトウェアは、解禁日時を経過した後の電源投入時に各キャビネットに配信されます。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
データ ダウンロード状況	**ダウンロード進捗**	ダウンロード中の追加データのダウンロード状況を表示します。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード 開始日時	ダウンロードを開始する日時を表示します。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
	リリース日時	ダウンロードした追加データの解禁日時を表示します。 新しいバージョンの追加データは、解禁日時を経過した後の電源投入時に各キャビネットに配信されます。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
サーバー時刻	サーバー側が設定している時刻を表示します。	

3-15 バックアップデータクリア

バックアップデータを消去します。



バックアップデータクリア画面

■操作方法

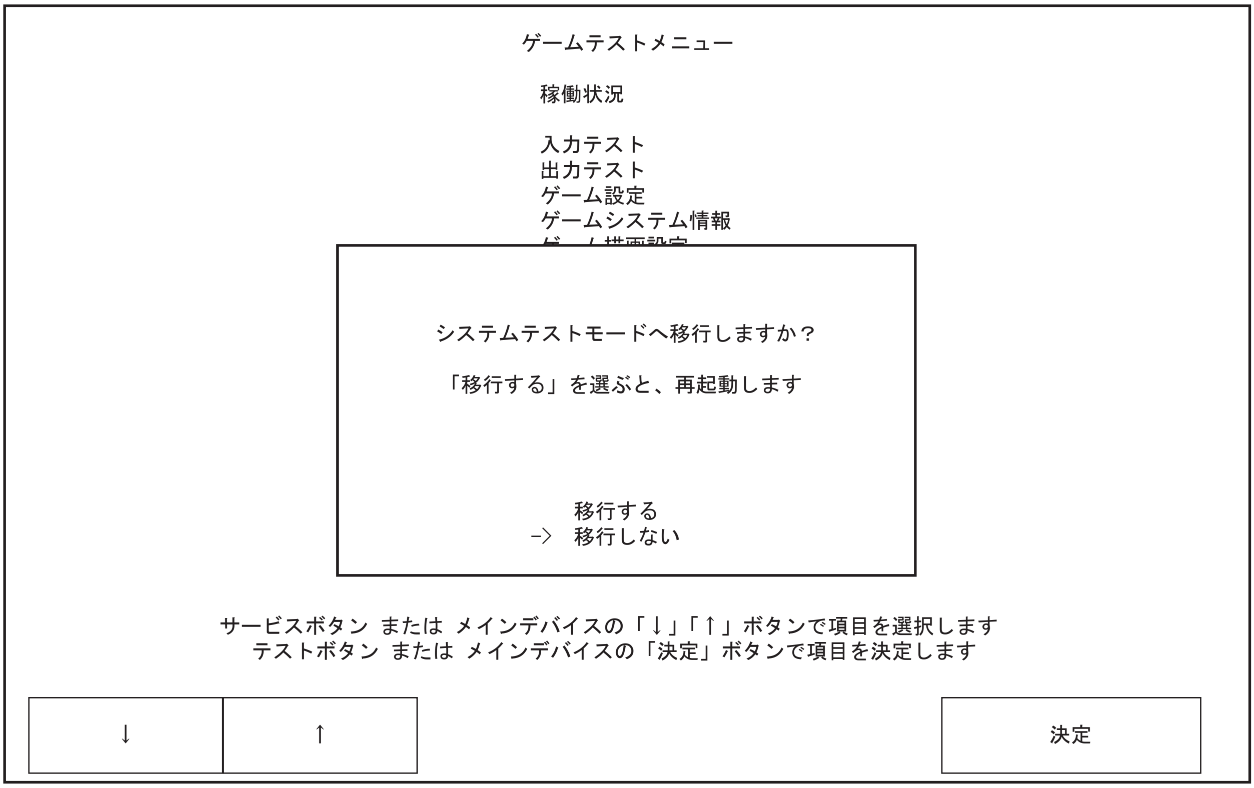
- サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
- テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。

■各項目の説明

消去する	バックアップデータを消去します。 「本当によろしいですか？」という確認が表示された後、「消去する」を選択すると、バックアップデータが消去されます。一旦消去したデータは復元できないので、注意してください。
消去しない	データを消去せずにゲームテストメニュー画面に戻ります。＜ 3-1 参照＞

3-16 システムテストモード

システムテストモードに進みます。＜4章 参照＞



システムテストモードへの移行画面

■操作方法

・サービスボタン、またはメインデバイスの「↓」「↑」の範囲をタッチすると、項目を選択します。
・テストボタン、またはメインデバイスの「決定」の範囲をタッチすると、選択している項目を決定します。

■各項目の説明

移行する	システムテストモード画面に進みます。＜4章 参照＞ 「本当によろしいですか？」という確認が表示された後、「移行する」を選択して決定すると、再起動を行い、システムテストモード画面に進みます。
移行しない	ゲームテストメニュー画面に戻ります。＜3-1 参照＞

4 システムテストモード

STOP
重要

- 各種設定は、各テスト画面の「終了」を選択し、テストボタンを押すと、保存を開始します。自動で 1 つ前の画面に推移した時点で保存が完了します。保存が完了する前に電源を切ると、設定変更は無効となります。
- OS バージョンによりテスト画面の表示が変更になる場合があります。

システムテストモードでは、主に Nu1.1 の情報や動作確認、モニター画面の調整確認などを行うことができます。

テストボタンを押し、テストモードに入り、ゲームテストメニュー画面を表示します。サービスボタンで「システムテストモード」を選択し、テストボタンを押すと、システムテストモード画面を表示します。
ゲーム起動前にテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面を表示せずに直接システムテストモード画面を表示します。
なお、表示項目が点滅表示のときには選択できないので、点灯表示になるまで待機してください。
詳細は、Nu1.1 サービスマニュアルを参照してください。

本製品では、システムテストモード内の「コイン設定」と「ネットワーク設定」の設定は下記で使用してください。

コイン設定

コインシュートタイプ	共通
サービスタイプ	共通
コインクレジット設定	本製品では、「フリープレイ」「1 コイン投入を 1 クレジット」「2 コイン投入を 1 クレジット」以外のコイン設定は反映されません。その他の設定は「1 コイン投入を 1 クレジット」となります。

ネットワーク設定

DHCP	有効

また、「コイン設定」内の「詳細設定」と「ゲームコスト設定」による設定は無効です。

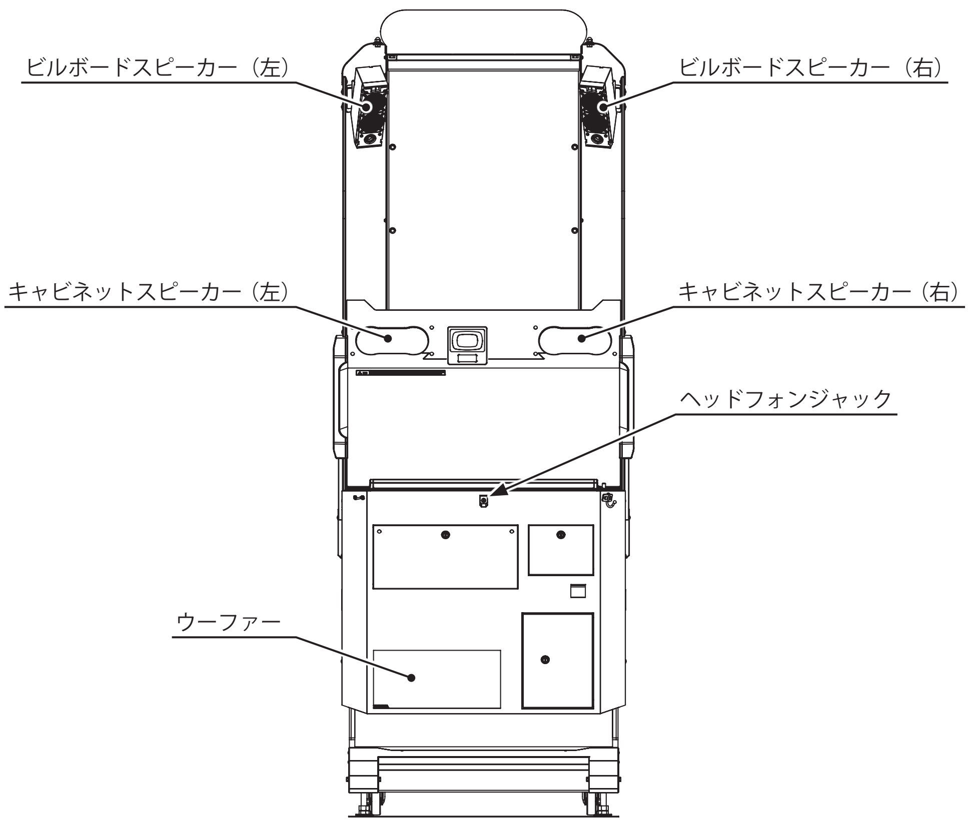
4

4-1 スピーカーテスト

Nu 1.1 サービスマニュアル「3-5 スピーカーテスト」の「■各項目の説明」は、本製品では下記の内容になります。

■各項目の説明

左スピーカー	「ON」でキャビネットスピーカー（左）から音が鳴れば正常です。 最大音量にすることで、ウーファーのチェックをすることができます。
右スピーカー	「ON」でキャビネットスピーカー（右）から音が鳴れば正常です。 最大音量にすることで、ウーファーのチェックをすることができます。
左リアスピーカー	「ON」でヘッドフォンジャックに接続したヘッドフォンの左側から音が鳴れば正常です。
右リアスピーカー	「ON」でヘッドフォンジャックに接続したヘッドフォンの右側から音が鳴れば正常です。
センタースピーカー	「ON」でビルボードスピーカー（左）から音が鳴れば正常です。
ウーファースピーカー	「ON」でビルボードスピーカー（右）から音が鳴れば正常です。 ※この項目では、ウーファーは動作しません。



5 エラー表示

⚠ 警告

- エラーコードが表示された場合は、店舗メンテナンスマンか技術者が対処してください。専門的な知識や技術を持たない方が対処すると、感電、短絡、火災の原因となります。店舗メンテナンスマンや技術者がいない場合は、すぐに電源を切り、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。
- 本書記載以外のトラブルが発生した場合や本書記載の対応を施しても改善が認められない場合は、不用意に対策しないでください。すぐに電源を切り、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。不用意な対策は、予測できない事故の原因となります。

STOP 重要

- 人体の静電気により IC ボード上の電子部品が破損する恐れがあります。作業前に接地された金属面に触れるなどの処置を行い、身体の静電気を放電してください。
- 短時間に電源スイッチの ON/OFF を繰り返さないでください。故障、部品破損の原因となります。
- 下記に記載がないエラー番号やメッセージを表示する場合は、使用を中止し Nu1.1 を補修に出してください。

本製品は何らかの異常を検知すると、下図のようなポップアップウィンドウでエラーメッセージを表示します。
表示された障害内容を見て処置を行ってください。
再起動する場合は、キャビネットのサブ電源スイッチを OFF にし、少し間をおいてから ON にして再起動してください。

※ 表中の「取」は付属の取扱説明書を指します。
※ 表中の「Nu1.1- サ」は付属の Nu1.1 サービスマニュアルを指します。

```
1. エラー番号
   ERROR  3100
2. エラー名称
   メインデバイスと接続できません（タイムアウト）

3. 発生日時
   ＊＊＊＊／＊＊／＊＊  ＊＊：＊＊：＊＊
4. 発生場所
   メインデバイス

5. 原因
   メインデバイスとの接続が確認できません。

6. 対処方法
   コネクターの接続を確認してください。
```

エラーメッセージのポップアップウィンドウ

3100	**エラー名称**	メインデバイスと接続できません（タイムアウト）
	発生場所	メインデバイス
	原因	メインデバイスとの接続が確認できません。
	対処方法	コネクターの接続を確認してください。 ＜取「19 章　総合配線図」参照＞

3101	**エラー名称**	メインデバイスの応答が異常です
	発生場所	メインデバイス
	原因	メインデバイスの応答が異常です。
	対処方法	メインデバイスを交換してください。 ＜取「11-2 メインデバイスユニットの交換」参照＞

3102	**エラー名称**	メインデバイスの初期化に失敗しました
	発生場所	メインデバイス
	原因	メインデバイスの初期化に失敗しました。
	対処方法	再起動してください。 改善しない場合は、Nu1.1 を補修に出してください。

3103	**エラー名称**	メインデバイスのファームのバージョンが異なります
	発生場所	メインデバイス
	原因	メインデバイスのファームのバージョンが異なります。
	対処方法	メインデバイスを交換してください。 ＜取「11-2 メインデバイスユニットの交換」参照＞

3201	**エラー名称**	サイドデバイスセンサー 1 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 1 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 ＜取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照＞

3202	**エラー名称**	サイドデバイスセンサー 2 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 2 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 ＜取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照＞

3203	エラー名称	サイドデバイスセンサー 3 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 3 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 <取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照>

3204	エラー名称	サイドデバイスセンサー 4 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 4 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 <取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照>

3205	エラー名称	サイドデバイスセンサー 5 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 5 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 <取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照>

3206	エラー名称	サイドデバイスセンサー 6 との接続が確認できません
	発生場所	サイドデバイス
	原因	サイドデバイスセンサー 6 との接続が確認できません。
	対処方法	初期化中にセンサーを遮断していないか確認してください。 改善しない場合は、コネクターの接続を確認してください。 または、サイドデバイスベースを交換してください。 <取「19 章　総合配線図」「12-2 サイドデバイスベースの交換」参照>

3300	エラー名称	同一ネットワーク内で配信サーバーが重複しています
	発生場所	Nu1.1
	原因	同一ネットワーク内で配信サーバーが重複しています。
	対処方法	「ゲーム設定」を確認し、Nu1.1 を再起動してください。 < 3-5（P.17）参照>

3301	エラー名称	同一筐体グループで基準機が重複しています
	発生場所	Nu1.1
	原因	同一筐体グループで基準機が重複しています。
	対処方法	「ゲーム設定」を確認し、Nu1.1 を再起動してください。 < 3-5（P.17）参照>

第三者権利表記

OpenSSL

LICENSE ISSUES
==============

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of
the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.
See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style
Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL
please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

----

avr-libc

* Redistributions of source code must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in
the documentation and/or other materials provided with the
distribution.

* Neither the name of the copyright holders nor the names of
contributors may be used to endorse or promote products derived
from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND
CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS
BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY,
OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA,
OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF
THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.Alexander Popov,
Michael Rickman,
Theodore A. Roth,
Juergen Schilling,
Philip Soeberg,
Anatoly Sokolov,
Nils Kristian Strom,
Michael Stumpf,
Stefan Swanepoel,
Helmut Wallner,
Eric B. Weddington,
Joerg Wunsch,
Dmitry Xmelkov,
Atmel Corporation,
egnite Software GmbH,
The Regents of the University of California.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in
the documentation and/or other materials provided with the
distribution.

* Neither the name of the copyright holders nor the names of
contributors may be used to endorse or promote products derived
from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS"
AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF
SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ルーターに関する第三者権利表記

PCRE License

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 5 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

Written by: Philip Hazel <ph10@cam.ac.uk>

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England. Phone: +44 1223334714.

Copyright (c) 1997-2004 University of Cambridge All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University of Cambridge nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

MT19937 License

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using init_genrand(seed) or init_by_array(init_key, key_length).

Copyright (c) 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Any feedback is very welcome.

http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/emt.html

email: m-mat @ math.sci.hiroshima-u.ac.jp (remove space)

OpenSSL License

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)

Copyright (c) 1998-2002 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"

4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project"

Original SSLeay License

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed.

If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used.

This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-) .

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence[including the GNU Public Licence.]

Net-SNMP License

Copyright 1988, 1989, 1991, 1992 by Carnegie Mellon University All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of CMU not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

CMU DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL CMU BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE

お問い合わせ先

株式会社セガ・インタラクティブ

本　　社　　〒 144-8531　東京都大田区羽田 1-2-12 羽田 1 号館
国内販売部　〒 144-0033　東京都大田区東糀谷 2-13-1 TRC 羽田ビル
TEL：03-6864-8647

株式会社セガ・ロジスティクスサービス

カスタマサポート（ゲーム機に関する総合窓口）

携帯・PHS OK　0120-412-159（全国共通）

基本受付時間　平日　9 : 00 ～ 12 : 00 ／ 13 : 00 ～ 18 : 30
※ 技術相談については、年中無休で受け付けています。
※ 携帯電話、PHS からも利用できます。

訪問修理の依頼

FAX：0120-492-041（全国共通）

部品の注文・先貸し出しの依頼

FAX：0120-011-422（全国共通）

※ 部品注文、先貸し出しの当日出荷締切　16 : 00
※ 品番、品名、販売価格、その他部品に関する情報を入手したい場合は SLS e - サイト内 P-support（パーツサポート NET）を利用してください。画像で部品を確認できます。
<URL> http://www.sls-net.co.jp/e-site/（※事前登録が必要です。）

第 1 版
2017 年 10 月

17A13